

子どもとの対話場面－吃音キャラクター－

千葉県立松ヶ丘小学校 ことばの教室担当 渡邊美穂

1 吃音キャラクターとは

ことばの教室で、なかなか自分の吃音について話せなかった子が、自分の吃音のキャラクターをつくり、そのキャラクターが何をしゃべるか想像することを通して、様々な自分のストーリーを語り始めることがあります。その語りの中で、キャラクターが自分自身であると気づいていきます。

子どもたちがすでに馴染んでいるキャラクターで自分の吃音を表現すると、ぐっと取り組みやすくなります。さらに、そのキャラクターについて話し合うことで、自分の吃音に対する新たな気づきが生まれていきます。

2 吃音キャラクター作り

「自分の体の中にあなたをどもらせるものがあったら、どこにあるかな?」「それは、どんな形かな?」「どんな色かな?」「ちょっと描いてみて。」

こんなことばかけをして、個々の吃音キャラクター作りをしています。はじめから画用紙を用意しないで、話しています。具体的な形や色を子どもが語りはじめたときに、画用紙をだしてイメージしているものを描いてもらいます。「さあ、描こう!」ではないはじまりが私は多いです。

3 吃音キャラクターを描いたあとの対話

吃音キャラクターを描くことが楽しくなってくると、いろいろとプロフィールを子どもが考えます。「大きさ」「どうやってどもらせるか」などです。

1年生5月 竜介くん

担当者：出来上がった吃音キャラクターの名前はなんていうの？

竜介君：とげとげくんだよ。

担当者：とげとげくんは、どこにいるんだっけ？

竜介君：のどのあたりにいるよ。とげとげしてるから、どもるんだよ。

担当者：ポケモンだと、何タイプとかあるけど、これは何タイプかな？

竜介君：えーと、連発タイプ。

担当者：あーなるほど、連発タイプね。じゃあ、他には伸発タイプとか難発タイプがあるんだね。

竜介君：そう。ぼくは、連発だからね。連発タイプだよ。

担当者：大きさはどのくらいなの？

竜介君：このくらい（指で表す）

担当者：（定規を渡して）測ってみようか。えーと、3センチメートルかな。

竜介君：うーん。うん。

担当者：3センチメートルのとげとげくんがのどにいるんだね。

竜介君：そう、とげとげして、どもらせるんだよ。（困った感じの口調）

担当者：とげとげくんって、何か食べてるの？

竜介君：あーそうだね。ドラゴンフルーツがすきなんだよ。

担当者：ドラゴンフルーツ？！

竜介君：そう。

担当者：珍しいものが好きなんだね。竜介君も好きなの？

竜介君：うん。それで、嫌いなものは、イチゴだよ。
担当者：へー、私は好きだけどな。竜介君も嫌いなもの？
竜介君：ぼくは、イチゴは好きだよ。嫌いなのは、トマトだよ。
担当者：あら。とげとげくんとは、そこが違うんだね。他に同じところや違うところあるの？
竜介君：んー。あるかな・・・。
担当者：とげとげくんは、のどで遊んだりする？
竜介君：のどのあたりから、おなかにむかって滑り台みたいになっているんだよ。それで、滑って遊んでるよ。ぼくは、おいかけっこが好きなんだけどね。
担当者：どんな滑り台？描いてみて（画用紙を渡す）
竜介君：こんふうに長ーい滑り台があって、他に友だちもいるよ。
担当者：わー楽しそうだね。
竜介君：うん、たくさん仲間がいて楽しいんだよ。でもさ、人間が嫌いなんだよ。だから、とげとげするんだよ。
担当者：人間がきらいなんだ。竜介君は、とげとげ君は、好き？嫌い？
竜介君：普通かな。うん、普通。
担当者：竜介君をどもらせるのに、嫌いじゃないんだ。
竜介君：そう。普通。

4 吃音キャラクターのことをきく

2年生 5月草太君

担当者：先週描いた吃音キャラクターの話をもう少し聞いていい？
草太君：どもりウイルスのことね。あー悪ウイルスね。いいよ。
担当者：そうそう、どもりウイルスと悪ウイルスの関係を教えてくれる？
草太君：もともと悪ウイルスがぼくの心の中にあるんだよ。それで、どもっても気にしないとか、楽しく過ごしたりとかしているといいんだけど、気にしたり、どもったらどうしようと心配したりすると、どもりウイルスに変化するんだ。
担当者：あー、悪ウイルスが変化したものが、どもりウイルスなんだね。
草太君：うん。あっ！
担当者：どうしたの？
草太君：友だちと仲良くしたり、どもっても最後までがんばったりするといいウイルスになるんだよ！そうだ！そうしよう！
担当者：思いついたの？
草太君：うん。だって、いつも悪ウイルスは、心にいるんだけど悪いことだけの変化じゃだめだよ。いいウイルスも描くよ。
担当者：（紙を渡して）はい、描いていいよ。
草太君：悪ウイルスと、どもりウイルスは、とげとげしたところがあるんだけど、いいウイルスは、まんまるだよ。色は心の色、赤だよ。
担当者：へー。なるほど。そういえば、さっき、悪ウイルスは、いつも心にいるって言っていたよね？
草太君：そう。どもりウイルスは、いいウイルスにやっつけられていなくなるんだけど、悪ウイルスは、いなくなるの。どっちに変化するかわからないけどね。
担当者：今は、どんなウイルスがいるの？
草太君：どもりウイルスが結構、増えてる。いいウイルスを増やさなきゃな。
担当者：どうしたらいいか考えてるの？
草太君：うん。ことばの教室が終わったら、学校に戻るでしょ、今日は好きな算数があるから手を挙げて発表しようかな。

担当者：おー！いいね。来週、どうなったか教えてね。悪ウイルスの変化の様子もね。

草太君：いいよ！

5 キャラクター作りのふりかえり

5年生2月の学習 1年生の学習を振り返った恭輔くん

○1年生の頃に吃音キャラクターを描いた恭輔くんは、その頃を思い出してもらった。3ヶ月かかってやっと吃音キャラクターが描けた恭輔くんが、その時のことを思い出して語った。

担当者：恭輔くんが1年生の時に、吃音キャラクターを描いたよね。その時のことを覚えている？

恭輔君：まー。覚えているよ。

担当者：あの時に、なかなか描けなくて悩んでいたよね。

恭輔君：うん。3ヶ月ぐらいかかったかな。2つ年上の真樹君に「ペコリンコ」って言う吃音キャラクターを見せてもらって、真似して「ペコリンコ」を描いたんだよ。

担当者：そうだったね。どうして、そんなに悩んだか覚えている？

恭輔君：覚えているよ。「吃音を形にする」って考えたらいっぱい思い浮かんできて、選べなかったんだ。

担当者：え？浮かばなかったのではなく、いっぱい浮かんでどれにしようか一つに選べなかったっていうこと？

恭輔君：うん。あれかな、これかなって考え過ぎちゃって。

担当者：じゃあ、どうして「ペコリンコ」にしたの？

恭輔君：真樹君が描いた「ペコリンコ」を見た時に「これだ！」って思って真似した。

担当者：真樹君に「真似していい？」って言っていたよね。でも、真似じゃなくて同じイメージだったってこと？

恭輔君：うん。まー結局、キャラクターの仕組みも名前もほぼ真似した感じになっちゃったんだけどね（笑）でも、ぼくは粘土で「ペコリンコ」を作って「オリジナル」って感じにしたけど、やっぱりそっくりだったよね（笑）

担当者：これまで、ちっとも知らなかった。吃音を形にするのが難しいのかと思ってたよ。

恭輔君：いやー。そうじゃなくて、なんか本当にどれにしようか、いっぱいあったんだよ。

担当者：今、そのいっぱいを描ける？

恭輔君：えー！もう、「ペコリンコ」でぼくはいいです。（笑）

担当者：これから吃音を形にできない子がいたらそれは「浮かばない」のか「たくさん浮かんでいるのか」聞いてみるといいんだね。これからそうするね。教えてくれてありがとう。

恭輔君：どういたしまして。

○担当者は、「吃音を形にする」ことが難しく「描けない」と思ってしまった。でも、こうして聞いてみると子どもたちの中で「吃音」に対する思いや考えは想像以上だと思った。1年生の頃には語れなかったことが、今だから思いを語るができる。恭輔君は、1年生の自分を客観的に語っていた。

6 おわりに

「吃音って何だろう？」と知っている子どもたちに、「何か困ってる？」と聞いても吃音について語ることは難しい。自分の吃音について話せなくても、吃音キャラクターについては、語ってくれると実感している。通級に慣れ、仲良くなってからではなく、初めて会ったときでも、吃音キャラクターに取り組めたことがある。私は、吃音について語るはじめのワークとして、子どもたちと取り組むことが多い。吃音は悪いものではなくっていき過程を聞いていくワークが私は、とても好きである。